

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : **Seni Rupa**

Fase : F (Usia Mental $\pm$ 10 Tahun/Kelas XI SMALB)

Nama Penyusun : Bunga Azimah Nurfadillah, M.Pd

Sekolah : SLB Cicendo Kota Bandung

Capaian Pada Fase F: Pada akhir Fase F, peserta didik mampu berkarya baik mandiri maupun berkelompok, mampu menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa dan hasil pengamatannya terhadap pesan, gagasan, media, dan penggunaan unsur-unsur rupa atau prinsip seni rupa dalam karya menggunakan kosakata seni rupa atau bahasa rupa yang tepat. Peserta didik mampu membuat karya dua dimensi seperti gambar dan lukisan atau karya tiga dimensi seperti patung dan kriya dengan tema tertentu yang sesuai dengan minat dan bakatnya.

ELEMEN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN PERELEMEN
1. Mengalami Mengamati, mengenal, mengingat, dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap karya dua atau tiga dimensi dengan memilih tema tertentu sesuai dengan minat dan bakatnya	1.1 Mengamati, mengenal, mengingat, dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap karya dua atau tiga dimensi dengan memilih tema tertentu sesuai dengan minat dan bakatnya	1.1 Mengamati, mengenal, mengingat, dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap karya dua atau tiga dimensi dengan memilih tema tertentu sesuai dengan minat dan bakatnya
2. Mengekspresikan Mengekspresikan karya seni dua atau tiga yang menunjukkan pilihan tema, teknik, dan gaya yang sesuai dengan tujuan karyanya	2.1 Mengekspresikan karya seni dua atau tiga yang menunjukkan pilihan tema, teknik, dan gaya yang sesuai dengan tujuan karyanya	2.1 Mengamati, mengenal, mengingat, dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap karya dua atau tiga dimensi dengan memilih tema tertentu sesuai dengan minat dan bakatnya

3. Merefleksikan Mengevaluasi dan menganalisis efektivitas pesan dan penggunaan media sebuah karya, baik pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya, mengamati dan memberikan penilaian pada karya sendiri dan orang lain.	3.1 Mengevaluasi dan menganalisis efektivitas pesan dan penggunaan media sebuah karya, baik pribadi maupun orang lain. 3.2 Menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya 3.3 Mengamati dan memberikan penilaian pada karya sendiri dan orang lain.	3.1 Mengevaluasi dan menganalisis efektivitas pesan dan penggunaan media sebuah karya, baik pribadi maupun orang lain. 3.2 Menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya Mengamati dan memberikan penilaian pada karya sendiri dan orang lain.
4. Berpikir dan Bekerja Artistik Berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati, dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif, dan inovatif, menggunakan kreativitasnya dan mengembangkan gagasan serta menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dalam berkarya seni rupa.	4.1 Berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati, dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif, dan inovatif 4.2 Menggunakan kreativitasnya dan mengembangkan gagasan serta menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dalam berkarya seni rupa	4.1 Berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati, dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif, dan inovatif 4.2 Menggunakan kreativitasnya dan mengembangkan gagasan serta menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dalam berkarya seni rupa
5. Berdampak Membuat karya sendiri berupa karya dua atau tiga dimensi atas dasar perasaan, minat, nalar, dan sesuai minatnya	5.1 Membuat karya sendiri berupa karya dua atau tiga dimensi atas dasar perasaan, minat, nalar, dan sesuai minatnya	5.1 Membuat karya sendiri berupa karya dua atau tiga dimensi atas dasar perasaan, minat, nalar, dan sesuai minatnya